

## 映像メディアの多様な表現手法と その歴史の研究、および番組制作過程の考察

栗原 康行

---

私は2003年に「映像の記憶回路」という映像作品を制作した。今回はこのときの一連のシリーズ番組にまつわるエピソードや企画原案と、実際に取材を行ったときの様子などを紹介したい。

「映像の記憶回路」とは、私の手掛けた「映像3部作」の最後の一編となる作品で、前作までの「動画の科学」(2001年)、「映像表現の科学」(2002年)に続く作品である。

このシリーズでは第一作目で映像の「機械装置」としての歴史的変遷を中心に描いた。二作目で「映像」を単なる記録媒体としてだけでなく「表現手段」として論じることには焦点を当て、三作目のテーマとして「映像の記憶回路」と題し、映像と人間の記憶との関係について描いてゆくこととした。

これらのシリーズの特徴として、いわゆるテレビ番組的な映像や、ハリウッド映画的な(もちろん Japanese Hollywood も含む)映像にはあまり触れず、もっぱら映像の「幻灯機械」としての歴史や、そのメディアとしての特性、その構造などを生かした作品作りをする部分に関して焦点を当てている。

このテーマ設定にはいくつかの理由がある。ひとつにはいわゆる「劇映画の歴史」といような黒澤映画やグリフィスが出てくる本や映像

作品は巷に腐るほど存在する。一方で、映画の機械としての発明の歴史的な取り組み、あるいは構造映画をはじめとする映画の特性そのものを利用して表現するような作品を扱う映像資料が巷にほとんど存在しないということから発想している。

一連の作品は完成後、一部は国立近代美術館・フィルムセンターに常設展示されることとなった。

これらの作品が次代を担う青少年の映像教育の一端を担うこととなったのは非常に喜ばしい出来事である。しかし、一方でNHKをはじめとする大手テレビ局や、東宝・東映などの映画会社を含め、この程度の映画の歴史に関する番組や映像資料の編纂がなされていなかったことのほうに驚きを感じたというのが正直なところである。

さて、本作品に登場する映像作家たちの多くはその作品制作の題材や手法に「記憶」というものを用いることが多い。テレビや商業映画が視聴率や興行収入を稼ぐために有名タレントや奇想天外な「お話」を題材にすることが多いことに比べると、これらの作品は美術館での上映や映画（映像）祭での上映、または個人収蔵を前提とし、その制作予算をもっぱら作家自身が捻出することから、彼らは、その題材を個人の身近な事柄から選ぶことが多い。彼らが「記憶」を主題に求めるのはこのような事情と深い関連があると思われる。

そして、その作品制作のモチベーションそのものや主題設定の傾向と記憶の関係を科学的に考察し、さらに「脳」の記憶に関する働きなどを描いたのが本作「映像の記憶回路」である。

さて、映像作品を制作する際には、事前にその企画書を制作することが多いが、今回の撮影前の企画段階での構成案については次のように設定した。以下は企画原案（抜粋）である。

## 「映像の記憶回路」(仮タイトル)

### ●企画意図

多くの表現主題が人間の、特に思春期前後までの記憶と結びついて  
いるのはなぜだろう。この時期の記憶回路の働きと、脳における人間  
の感情の在処、その客観性と表現技術を考察すると共に映像的抽象表  
現技術にまで踏み込んで考察してゆく。

### 取材者候補

- 脳科学の最先端科学者(未定)、スタン・ブラッケイジ(米国在住・  
映像作家)、ケネス・アンガー(60年代を代表するサブカルチャー映  
像作家)、ジム・ジャームッシュ(ストレンジャー・ザン・パラダイ  
ス)、かわなか のぶひろ(東京造形大学教授)、守 一雄(信州大  
学教授・認知科学研究)ほか

### 概 要

- 「作家はその処女作に向かって収束してゆく」というような言葉が  
あったが、それは人間の記憶回路と関係が深いのではないか。人間  
の記憶の仕組みとそれぞれの記憶の比重、感情の高まりと記憶の結  
びつきなどを考えてゆく。また一度記憶したものを呼び起こす際の  
仕組みや年齢との関係に言及。表現者の感情と動機と性格形成など  
と記憶、経験の関係。そして実際に表現されたものと、観客の反応  
など。
- 東京在住 かわなかのぶひろ氏。彼の一貫したテーマは記憶をたど  
る旅である。戦後の混乱期に幼少時代を過ごし、その後の学生運動  
の時代に青春を過ごした強烈な体験にこだわり続ける。作品紹介

「スイッチバック」ほか。

- 彼に重大な影響を与えたアメリカ人芸術家、スタンプ・ラッケージ。60年代からアメリカ・アンダーグラウンド界をリードし続ける作家である。
- 守一雄 認知心理学を研究。記憶の絶対と相対、対話による記憶の相違などを映像的なアプローチで研究する。
- ジム・ジャームッシュにクーベルカの世界観を語ってもらう。特に「アフリカへの旅」について
- ブラッケージにジョナス・メカスについて語ってもらう「リトアニアへの旅の追憶」など。
- アンガーにブラッケージを語ってもらう。
- 川中氏に奥山氏を語ってもらう。

## ポイント

動画シリーズ3部作を見終わったときにひとつの世界観が構築されるような作品にしたい。今回の作品はそのための重要な役割を負ったものにしてゆく。

そして、前頁までの簡単な企画案を経て、作品の制作が決定され、それに伴ってより踏み込んだ構成案が考えられていった。以下に第一稿の構成案を引用してみる。

## 「映像の記憶回路」(構成案 第一稿)

- 映像は要所を8mm Filmで撮影し、ビデオの映像と乗り変わってゆ

く。番組を紡いでゆく映像自体がアナログとデジタル、フィルムとビデオ、風景と心象風景を比較対照化し問題提起してゆく構成とする。

#### プロローグ テロップ

- 人間のもっとも貴重な財産「記憶」を奪うのがこの病気である（アルツハイマー病研究者、デビッド・シュンクの言葉より）

#### オープニング

- 8mm カメラ（小型映画機材） フィルムを入れてシャッターを押す  
カラカラとフィルムが回り始める
- 8mm 映画の写るスクリーン、映写機
- 粒子の粗い映像を見ると心象風景の追体験を思い起こされる。古い色褪せた映像記憶の風景は常にデフォルメされ客観は主観となる。あるいは網膜の映像というものは常に主観的な、感情的なものなのかもしれない。
- しかし、最近の研究では人間の視覚の原理はフィルムより一層ビデオカメラやデジタルカメラに近いと言われている。
- 網膜が感知した三原色は混ぜ合わされて電気信号に変換されて脳に伝わる。それでも色褪せたフィルムの方が心象風景に近いと感じるのはなぜだろう

#### 明星大学人文学部 吉村浩一先生

「最近わかったことはデジタル映像の運動再現性は実はアナログのそれとだいぶ違うと言うことなのです。」

- 実験例 「デジタルとアナログ映像の運動再現の比較実験」
- 最近多用されている液晶画面は静止画においてはすばらしい再現性があるが動画再生においてはむしろ従来のブラウン管に比べて画質は落ちている

### テロップ

「優れた前衛芸術家は優れた最先端の研究者同様孤独である。たとえばピカソの偉大さやその絵が高額で取り引きされていることは世界中の人が知っている。しかし、ピカソの芸術の本来の意味や絵のすばらしさを理解している人間は1000人に一人も居ない。」

- 映像の記憶化、記憶の映像化、それらの表現にこだわり、技術と表現の関係を模索している映像作家がいる。

### 記憶と映像の芸術

- かななかのぶひろ

「彼の作品は、例えばどこかの家族の古いスナップ写真を再撮影しあたたかもそれが作家自身の家族のように見せてゆく。それは私小説と題しながらも人々の記憶に訴えるような作品である。」

- 1960年代から個人映画のオーガナイズを手がけ Jonas Mekas のフラクサスの芸術運動、また「自分でやらなきゃだめさ」の言葉に触発され映像表現を続ける作家である。
- フィルムの再撮影、生の映像でなく画面のざらつきや動きのコントロールをマニュアルで調節。現実の風景を心象風景に近づけようと試みている。
- 引用映像 「私小説」(かななかのぶひろ作品)

- 映像を脳が記憶あるいは記録するときそのときの音や匂い、それらと心のあり方や感情が一緒に混ざり合う。これが心象風景である。そういう記憶にこだわった表現を続ける映画作家かわなかのぶひろ

- かわなかのぶひろインタビュー

「実際に目にする風景からいかにリアリティーを取り去ることが出来るかが大切なんです。いわゆるいいショットというものはどんどん捨ててゆきます。そして僕のいう記憶とは単に個人の記憶ということではありません。人類が歴史的に積み上げてきたであろう。種としての無自覚な DNA の記憶とでも言うんでしょうか、それを表現したいと思っています。」

**テロップ** 「人はその人生と引き替えに記憶というご褒美をもらえる」  
(ある無名詩人)

**アメリカ・カリフォルニア**

- そもそも記憶とはいったい何なのだろう。客観的にどう定義されるものなのだろうか？ここに興味深いひとつの研究成果がある。
- 脳の中心部に2つある海馬は「記憶」に重要な役割を果たす。人では長さ約10センチ。タツノオトシゴに似ていることからその名が付いた。見たり聞いたりした情報は、電気信号として脳の神経細胞をたどり、海馬で一定の処理を受けてから別の部位に記録される。海馬がどんな処理をしているのか。これがバーガーさんの研究テーマだ。

「記憶というものをチップに置き換える研究だ。そもそも記憶というものは脳による電気信号のやりとりを介して成り立っていると言う

ことはよく知られている。であればその信号を読みとり蓄積し新たに加工して脳に戻してやることは理論上そんなに難しい事ではない。」

- 「人間の記憶とは実は不確かなもののなのです。たとえばこのようなチップにある情報を入れて脳に植え込むと人の記憶を都合よく変えることも出来るんです。」

#### バイオニックブレインの理論や仕組みの解説。

- テロップ 脳や記憶についてのメカニズムは多くの部分で解明されつつある。しかし我々が今も自覚している「心」については未だ謎に包まれている。

#### 様々な芸術作品・絵画など（ピカソ・ゲルニカ）

- 記憶や脳の働きが客観的に解明されても、それで人間特有の心の動きがすべて解明されたわけではない。多様な技術が発達してさまざまな情報伝達の方法やコミュニケーションの形が生まれた。しかしそれらの意味の受け取り方や優劣を決めるのはやはり人間である。

#### テロップ

「私はペーター・クーベルカを見つめた。まったく彼がうらやましかった。彼の静けさ、穏やかさ、空間の中でも、時間の中でも、心の中でも、文化の中でも、自分の周りに集められ、自分がなじんできたものに取り囲まれて、いつも自分らしくふるまうことのできるペーターに。」（リトアニアへの旅の追憶より。By Jonas Mekas 1972）

- ウィーンの生んだ偉大なる芸術家・ピーター・クーベルカ。彼は映画作家であると同時に音楽家であり、コックでもある。彼は五感に対するすべての感覚は芸術になりうるとし、五感のすべてを活用し



て表現する世界的にも希有な作家として有名である。

「五感はそれ自体単なる電気信号に過ぎない。本来、それは人間にとって単に生き残るための危険回避のための感覚に他ならない。その意味では他の動物の五感の役割と人間の五感は何も変わらない。五感に人間独自の意味があるとすれば、それは「芸術」を鑑賞するときである。そのとき、単なる電気信号は、人間にとって危険回避のため以上の本質的な感覚の意味を伝える事が出来るのだ。そして、それこそが人間が生きるための生命力 (vital) そのものなのだ。」

#### テロップ

「私は今に至るまで人に見せられるようなものを何一つ作ってこなかったようにいつも感じている。」 (By Stan Brakhage 1989)

- 人類は100年以上の時間をかけ、目の前の風景を再現する技術、つまり写真を写す技術、そしてその動きを再現する方法を編み出してきた。その後、よく知られるようにハリウッドに代表されるいわゆる商業映画、産業としての映画の発展がある。そしてそのメディアが成熟するにつれ絵画やほかのメディアと同様、近年の映像表現においては現実の再現ではなく、映像独自の世界が構築されている。

#### テロップ

「私が常に問題にしてきたのはフィルムのメディアとしての表現の可能性の追求であり、フィルムを編集するときはフィルムに対して神聖な気持ちで対峙し、フィルムから発見しフィルムに教えてもらうのである。そして、どれだけのストラクチャー (構造・構成要素) がフィルムのオリジナルなものであるかを重要視する。それは物語を伝える

ためや美しい被写体を演出するための物であってはない。」(By Peter Kubelka)

- スタン・ブラッケージは一貫して精神世界の風景をフィルムに再現しようと試みている作家である。代表作の「ドッグ スター マン」は芸術映画の金字塔をうち立てたといわれる。その後の「メディテーション」シリーズでは「黙想」を表現している。

### スタン・ブラッケイジ

「そもそも人間は感情で映像をとらえる。ならばそれを比喩表現せずに直接映像化した方がよい。これ以上美しい表現手段はあるかな。」

- ブラッケイジの作品のフィルムの一部
- (フィルムへのペインティング)

### ものを視る仕組み

- 目の前の事象を視たとおり記録し、再現することは人類の長年の夢であった。それは人類が空を飛ぶことに挑戦する姿に似ている。どちらも結果的には様々な方法で成功を収めた

### テロップ

「我は映画の目。我は機械の目。われわれの見る世界を示す機械。今日よりわれわれは人間の不動性から永遠に開放される。」

～十月革命後のソヴィエトの偉大なる映画作家・ジガ・ヴェルトフの言葉～

- 右脳と左脳はそれぞれが独立しながらさらに相互が情報を交換しあい、映像を形、色彩、立体感などで認識し、さらにそれを時系列に沿って収納、つまり記憶してゆく。その順番のインデックスをつけ

る作業が睡眠であり夢を見るという事であるとも言われている。では夢とはいったいなんだろう。

夢について研究している学者、夢についての概念、脳との関係など。

- また、記憶についてのある研究によると、人は一生を通じて同じ分量を等分に記憶するわけではないという。やはり幼少期から青年期にかけての記憶が一生の記憶分量の4割を超えるという研究があると同時に強烈なあるいは鮮烈な記憶と言うのもこの時期に集中する。

様々な小説や絵画など。

- 多くの表現や芸術の題材が作者のこの時期の原体験に基づくのもこれらが原因でないかといわれる。

「芸術も工芸も（あるいは様々な研究も）その存在や形には確固たる理由があって、必要に応じて変化し、互いに影響を及ぼす。文化の中で、時間の中で。僕らがいわゆる創作をするときも同じ事に留意しなければならない。本当に純粋な芸術を創りたいのならば、その本質を考え、文化的、歴史的アイデンティティーを大切にし、必要に応じて変えてゆく。そしてそれが本当に素晴らしい物なら、時間を超えて輝いてゆく。それは工芸（クラフト）であれ芸術（アート）であれ同じだ。」（By Peter kubelka）

- 芸術はそもそも作者に内在する記憶やイメージを増幅させたり、利用したりしてメディア特性を活かしつつ固有の言語にメッセージをのせて伝えようとする試みなのだ。
- たとえばジョナス・メカスは彼の作品のなかで映画はメカス語を

しゃべっている。それは普通の商業的な映画のしゃべっている言葉とはほとんど共通点を持っていないので、彼の映画をひとつの言語としてとらえることに抵抗があるかもしれないが、彼の映画は紛れもなく、ユニークなひとつのシンタックスや構造を持った言葉をしゃべっているのである。メカス語はナチュラルであり、人工の構造としてはシンプルだ。そのかわり、それは自然の複雑さに直結出来るような回路を備えている。

メカス語は映画の中に、ファインダーのこちら側にいる人間の呼吸や網膜状の光を封じ込める。と同時に、それが網膜には写っているのに、電気信号として大腦に伝達されるプロセスのなかでは見えなくなってしまうささいなリアリティをビビッドに浮かび上がらせている。(中沢新一)

#### Jonas Mekas インタビュー

「日常の風景こそ大切なのです。いろいろな芸術がありますが、その形は様々です。私は詩を書くように映画を撮る。まるで、記憶をたどる日記のようなものです。」

#### リトアニアへの旅の追憶

- 彼の作品はどれも故郷への追憶の情感に溢れ、そのみずみずしい想いが物語映画の構成を凌駕し彼独自の言語となって昇華し国境や時間を超えて人々に伝わる。

アピチャッポン (タイの映画作家)

- タイで建築を学んだ後、アメリカで映像制作を学ぶ。1990年代の初めからフィルムやビデオを使い映像表現を始めた。彼の映像制作は

これまでのタイの映像制作のシステムに属さず、タイのテレビやラジオの番組、マンガ、古い映画などから要素を用い、また周辺国の小さな街の情景からもインスピレーションを受け、作品に活かしている。プロの役者ではない出演者を起用したり、ドキュメンタリーとフィクションの間を行き来するような即興性の強い映像を作り出す。2000年に制作した「真昼の不思議な物体」が、山形ドキュメンタリー映画祭でインターナショナル・コンペティション優秀賞を受賞するなど、多くの国際映画祭で評価された。その後2002年にはカンヌ映画祭で『ある視点賞』を獲得している。

● まとめのナレーションなど。

この構成案を踏まえて、担当ディレクターを決定し、相談しながら前出の構成をベースに取材や追加リサーチをすすめることとした。更に前作までの映像を一部引用した構成にしようということとなり、既存素材に追加の取材をしようという意見も出てきた。

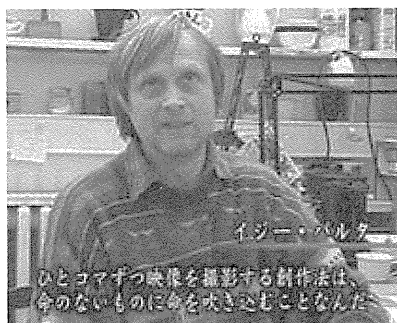
その主な取材対象はピーター・クーベルカとイジイ・バルタ。バルタは日本でもアニメ好きな人にはよく知られているアニメ作家であるが、知名度の割りには日本のマスコミなどに登場したことが殆んど無く、その経歴や制作過程などがあまり知られていない人物である。「ゴーレム」などの代表作で知られている。

一方、ピーター・クーベルカは日本での知名度は今ひとつだが、ヨーロッパ最大の映像作家にして芸術家でもある。非常にユニークなパフォーマンスで自らの作品を語り、さらには美術界全体から森羅万象に至るまでを喝破して語る偉大なアーティストである。彼ら取材したときの面白いエピソード等を含め、当時の文章を引用してみる。以

下は2002年に「映像表現の科学」制作時、チェコとオーストリアに取材したときの雑感である。

日本の浅い春が記録的な暑さに見舞われている頃、衛星放送の番組取材でプラハに向かった。飛行機は成田からフランクフルトを経由した。15－6時間の旅は狭くて、決して快適ではなかった。到着は夜10時過ぎ、コーディネーターのヘドウィックさんが空港まで出迎えてくれる。その日はそのままホテルにチェックインして寝た。翌日は快晴、朝10時よりイジイ・バルタ<sup>(注1)</sup>のインタビューだ。街を歩いて彼の教える美術大学までゆく。街並みはシュワンクマイエル<sup>(注2)</sup>の映画から想像されるものや、歴史上の魔術や錬金術といったイメージからは遠い近代的な物である。旧市街の一部やユダヤ人墓地などを除くと他のヨーロッパの都市と変わらない風景である。道々ヘドウィックさんにバルタの様子などを聞く。彼は大変、変わり者で、良い話が聞けるかどうかと心配していた。学校は大きな川沿いにあり、いかにも美術大学らしい雰囲気の中で女子学生が砂を使ったアニメーションなどを制作している。

バルタ本人に会ってみると繊細そうな顔つきで、背が高く、非常に



番組の1シーンより、イジイ・バルタ氏

まじめそうな感じである。一見芸術家風ではなく、気さくな印象だ。自ら紅茶を入れてくれ、勧めてくれた。

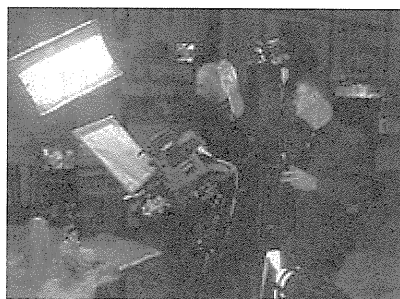
その後、彼についてスタジオを見て回った。数部屋に分かれた制作室は、ゾート・ロープから驚き盤までアニメーションに関連

する小物が散乱している。彼の助手の部屋でインタビューすることにした。通訳を通じて約20分程インタビューを行った。終了後、彼の作品の原画などをひっぱりだして見せてくれた。すばらしいタッチと彼の独特の世界観が一枚の原画からも溢れている。

インタビューの中で特に僕がこだわったのが表現についての概念だった。彼はそれについてはあまり情熱的に語らなかった。チェコの自由化や社会変革との関連についても多くを語らなかった。僕が勝手に思い描いていた芸術家としてのイメージというよりも、マイペースなクラフトマンといった風だ。それはそれでいい。芸術と工芸は一本の縄の両端のような物であるから。

翌日はジャブカ<sup>(注3)</sup>さんという若手のアニメ作家を訪ねた。

シュワンクマイエルから数えれば、その二世代後といったところか。彼の制作現場はアニメーションピープルという教会の一部を改造したアニメ制作会社で



番組の1シーンより、ジャブカ氏  
ある。中にはかつて制作した人形アニメのセットや小物が数多く並んでいる。ジャブカ氏本人のほかカメラマンや助手など何人かのスタッフが迎えてくれる。早速インタビュー用にカメラをセッティングし始める。しかしここはプロの撮影スタジオ、僕らの携帯用撮影機材はさすがに頼りなく見える。すると現地のスタジオカメラマンが本格的な照明機器を使って手伝ってくれた。言葉は通じなくてもライトの扱いは一緒である。インタビューの内容はきわめて平凡になったように思う。特に表現については意識的な発言はなかった。終了後、重い機材

を背負って王宮への坂を上り、その裏手のシュワンクマイエルの自宅兼ショップを訪ねた。中には彼の手によるオブジェや彼についての本などが並んでいる。あまりの荷物の多さに疲れ果てていたが、何とかこれらを撮影した。しかし、シュワンクマイエル本人のインタビューは許可されなかった。彼は最近あまりマスコミに対してのインタビューに応じていない。数年前、日本のテレビがお笑いタレントをつれていったのも原因の一つらしい。その後、プラハのゴーレム伝説（バルタ制作中の作品の原作）に由来するところを訪ねた。旧市街も近代化されかつての面影はほとんどない。わずかにユダヤ人墓地やその周辺に雰囲気を残すのみだ。夕方からは路地裏を撮影してプラハの夜は更ける。

翌日、ウィーン行きの列車に乗った。夕方近くにウィーン中心地のホテルにチェックインするとピーター・クーベルカ<sup>(注4)</sup>に電話した。彼の住まいはここから徒歩3分、すぐに出かけていった。近隣は静かなたたずまいで、中庭の広い瀟洒なアパートだ。彼は4階の窓から顔を出して「ヤー！クリ！」と喋って笑っていた。エレベーターのない建物を4階まで登ると久しぶりの再会にハグを交わした。部屋の中にはアフリカや中東、アジアなど世界中のクラフトがコレクションされている。彼は早速、水牛型の水差しの歴史的・文化的変遷について語り、他のコレクションも解説してくれた。奥に大きなチベットの銅鑼があった。僕がたたかせろというと「俺がやってみせる」と喋って実演してくれた。直径1メートルほどの木枠につるされた丸い金属板を端から少しずつ軽くたたいてゆく。はじめは聞こえないくらいの振動が徐々に大きくなり、数分後には部屋全体の空気を揺るがす大音響になった。彼はこの音は太陽のメタファーだという。確かにそういう感



じだ。

その後、PAL 変換しておいた僕の近年の作品を見てもらった。視聴後、彼は「イメージにはよい部分がたくさんあるが音が今ひとつだ。」と語った。インタビューについて打ち合わせをし、明日、彼の郊外にある仕事場に行って撮影をすることに決めその日は帰途についた。翌日、ホテルのロビーで12時に待ち合わせをし、レンタカーを借りてウィーン郊外50キロほどにある彼のスタジオに向かった。郊外の風景は美しく印象派の絵画のようである。

道々、いろいろな話をした。ジョナス・メカス<sup>(注5)</sup>との交流、ナム・ジュンパイク<sup>(注6)</sup>はだいぶ健康を害していて車いすであるとか、現在のケネスアンガー<sup>(注7)</sup>の様子であるとか、興味深い話は尽きない。

1時間ほどで、もと僧侶の家だったという彼の仕事場兼別荘について。中世の城のような外観で中庭にはクジャクが放し飼いにされている。屋内にはまるで博物館と見紛うほどのコレクションが溢れる。アフリカに古くから伝わる槍、アボリジニのスコップ、毒を塗った弓矢など。そして、それらが少しずつグラデーションを描いて文化的、地理的、歴史的に変化、進化していく様子がわかる。ピーターは逐一それらを解説してくれる。また彼に教えられた気がする。芸術も工芸もその存在や形には確固たる理由があって、必要に応じて変化し、互いに影響を及ぼす。文化の中で、時間の中で。僕らがいわゆる創作をするときも同じ事に留意しなければならない。本当に純粋な芸術が創りたいのならば、その本質を考え、文化的、歴史的アイデンティ



取材中のスナップ

ティーを大切にし必要に応じて変えてゆく。そしてそれが本当にすばらしい物なら、これらのコレクションのように時間を超えて輝いてゆく。それは工芸（クラフト）であれ芸術（アート）であれ同じことだ。

普段忙しく生活していると我々はこういう悠久の自然や文化の基準に照らして考えられない物である。そうしてみると普段の行いがいかに微少な些末な生活の感情的選択に過ぎないかが思い起こされる。

そう思いながらも簡単に打ち合わせを行い、照明をつけて彼の編集器の前でインタビューを開始した。

Q あなたの考える五感と芸術との関係は？

P. クーベルカ（以下 P） 五感とは本来人間が危機や異常を知覚し生き残るためのものであり、その感覚の情報は脳に常に最終決定権がある。それは人間が無自覚に行う行為たとえば心臓の脈動、呼吸などとは決定的に違うたぐいの物なのである。

Q あなたはいつもどのようにフィルム作品を制作しますか？

P 私が常に問題にしてきたのはフィルムのメディアとしての表現の可能性の追求であり、フィルムを編集するときはフィルムに対して神



番組の1シーンより、ピーター・クーベルカ氏

聖な気持ちで対峙し、フィルムから発見しフィルムに教えてもらうのである。そしてどれだけのストラクチャー（構造・構成要素）がフィルムのオリジナルなものであるかを重要視する。それは物語を伝えるためや美しい被写体を演出するための物であって

はならない。

Q あなたはかつてインタビューに答えて「人類は未だ石器時代にあり、それを進化させるために創作活動する」といっていましたが今はどうですか？

P 若いときは確かにそう考えていた。しかし今はちょっと違う。人類を進化させるには現在の状況はあまりに多様すぎるし、社会の中で、年々個人の力の及ぶ範囲が小さくなっている。かつてのように考えることは難しくなっている。

Q 現在何かフィルム作品を制作中ですか？また今後の展望は？

P 仕上がっていない作品については語りたくない。将来のことについても同じ。基本的には私はフィルム作品についてはやるべき事をやり遂げた。これからはすべてのことから縛られずに創作活動を行いたい。自分のフィルムについて解説したり、料理をレクチャーしたり音楽活動をしたりしてゆく。現在はすべての要職をリタイアして好きなことだけをやっている。私はまた、かつてのように子供時代に戻ったのだ。これも私の夢のひとつだったのだ。

インタビューは40分以上にわたって行われたが彼は快くつき合ってくれた。終了後、車に乗り込んでオーストリアの桜を見ながら付近のワインを作っている農家に寄って、その年の出来たての白ワインを飲んだ。地元の林業の人



取材中のスナップ

たちも集まってパンにチーズなどを載せた物をつまみながら杯を重ねた。皆でしこたま飲んだ後、ピーターは「俺が運転しよう」という。彼は酔ってご機嫌でベントを130キロで飛ばす。急に速度を落とすと設置されている取り締まり用のカメラを指さし「俺はこの辺の事は何でも知っている。警察は俺を捕まえることはできない」といいながら子供のよう嬉しそうな顔をして再びスピードを上げる。次に行こうとしたワイン農家がしまっていた。道路脇のおもちゃの販売機に1ユーロ入れて2回ハンドルを回した。カプセルに入った車のミニチュアとサイコロ型のパズルが転がり出てきた。酔っぱらっているのに加え、あまりのくだらなさには僕は大笑いした。それを見てピーターは「You are terrible Japanese」(おまえはひどい日本人だな)といった。幹線道路をしばらく走った後、道ばたのソーセージ・スタンドで大きなチーズ入りソーセージをたべた。おいしかったがやや大きかった。

ウィーンの街はずれの由緒正しいワインレストランのようなところに入った。僕たちはフライドチキン、ローストビーフ、クッキー、キッシュ、など山ほど頼んでまた飲み始めた。ピーターとは柔道の話などして盛り上がっていた。すると酔っぱらって寝ていた同行の滝沢ディレクターが突然目を覚ますとピーターの皿のフライドチキンを手

づかみにする。おどろいたピーターは、しかし負けじと「だめだ、これは俺のものだ」ともう一方のチキンの端を引っ張り返した。自分の皿にチキンを確保するとフォークとナイフで丁寧にチキンを平らげた。大きなボトルを飲み干して僕らはますますご機



取材中のスナップ

嫌でレストランを後にした。ウィーンの心地よい夜を歩いた。ピーターは手を伸ばしてきて僕は手をつないで歩いた。サマータイムのウィーンの陽は長く夜の帳にもうっすらと青みを残していた。

今回のドライブの途中ピーターといろいろな話をした。中でも印象に残っているのは、つぎのような会話だ。

Q 現在の若い芸術家にどのような事を期待するか？

P “Nothing”（何も無い）我々はあるいは私は自分がそのときにすべき事を全力で為し遂げてきた。重要なのは我々よりも上の世代が何をしてきたかである。それは親子関係のようなものだ。子供は親にいろいろなことを学ぶが、巣立った後どうするかは子供が決めることだ。私も20歳の頃、有名な映画作家に作品を見てくれと頼んだことがある。彼は一言“No!”といった。普通、誰だってそういうときは「忙しいから」とか言いわけをする物だが彼は一言の説明も無しにそういった。私は当時、その意味を理解出来なかったが今はよくわかる。私がなんと言おうと次代の人々が現れ、時は流れてゆく。そうやって人類は何千年も時を重ねてきた。若い世代の中にはもちろん頼りないやつもいる。しかしがんばって時代を押し進めようとするやつも必ずいる。それはいつの時代もそうだったんだ。100メートル走の世界記録保持者がそれを破りつつある者に何を期待するというのだ？それはそういうものなのだ。

そうは言っても突然の私のようなものの来訪にも暖かく迎えてくれ、正しいワインをご馳走し



取材中のスナップ

てくれ、夜までつき合ってくれる。教室ではユーモラスなレクチャーを展開し、学生の信頼も厚い。彼はその言葉とは裏腹に実は厳しく優しい先駆者なのだろう。そうでなければ僕自身10年以上にわたって関係を保ち続ける事はできなかったろう。また機会があれば、おそらく何年か先に、豊かなワイン畑にクーベルカを訪ねてみたいと思う。

これらの記述でもわかるとおり、形式的には番組の制作者と出演者という関係での訪問なのだが、現にそこへ、作家を訪ねていってみると、番組の取材という枠を越えて人間同志の素晴らしい出会いというものに昇華してしまうような体験であった。またクーベルカとの一問一答は番組の構成要素というにとどまらず、学問的な「真理の探求」の過程そのものともいえるべき深みを持ったやり取りであったと感じられる。これら経験は制作に携わるもののみが経験でき得る「役得」あるいは「特権」とも言えるものではないだろうか。

そして、後述するのは既出の構成案を基にした「映像の記憶回路」取材時のタイでの取材時の雑感を綴ったものだ。当時の模様を引用してみる。

2003年3月9日-11日の日程でタイへ行った。番組取材の撮影だ。タイの若手監督アピチャップンをインタビューする。

成田から香港を経由し夜12時過ぎにバンコクへ入る。空港から市内へのTAXIは国を挙げて旅行者を搾取する。550B（バーツ）は高いと思うけど時間もないし、数百円のことでいろいろ考えるのは面倒だ。タイ人にとってみれば200-300B多い少ないは死活問題なので面倒ではない。これでは最初から勝負は見えている。よれよれのベンツでホテルに到着、早速チェックイン。待っていたコーディネーターと簡単

に打ち合わせ。明日の予定確認。疲れたのですぐに寝る。

翌日は朝からチャーハンと焼きそばをホテルのbuffetで食べて元気を出す。一時間ほど近所を散歩しバンコクに体をなじませる。街は相変わらずだ。変わらないことが良さだ。街は自動的に変わるものではない。人が変えるものだ。だとすればここに住む住人があまり変わらないということだ。それがいい。朝の屋台は活気にあふれている。人々はもりもりと朝食にありつく。こうでなくちゃいけない。朝ご飯をしっかりと食べないとパワフルに活動できない。どこかの国の軟弱ものように「朝は食べない」などとアンニュイに言っているのは良い仕事が出来ない。ホテルに戻り早速コーディネーターと打ち合わせ。アピチャップンを紹介される。彼は僧侶のような風貌でたたずんでいる。握手をして「僕も Art Institute Chicago の卒業だよ」というと一発で距離が縮まり、その後はずっと Chicago の話で盛り上がる。ミニバンに通訳やドライバー、アシスタントなど8名が乗り込んだ。滅多にない大勢の撮影スタッフだ。私のやる取材の中ではまれに見る大撮影隊である。(もちろんドラマは例外ですが…) ワゴンで街を走り抜け市内の運河で船を一艘チャーターし、街の喧噪から離れたあたりでインタビューを始める。

「あなたにとって記憶とは何か?」「うーん難しい。ちょっとカット」彼は笑いながら自分でカットをかける。非常に生真面目な性格で場合によっては考え込んでしまう。適当にこなすということが出来ないんだろう。傍らを他の船がむき出しのエンジンの爆音を立てて過ぎてゆく。3月だが30度を超える暑さで天気もよく真夏である。船の屋根張りが日陰を作り顔の明るさと背景の明るさは激しいコントラストで銀レフをまともに当てても追いつかないくらいだ。延々とインタビューは続きスタッフも汗がしたたり落ちる。場所を変えながら実景を撮

る。川沿いには人々が働き、住んでいる。多くの人が川の上に暮らし  
ており船に住む人も多い。近代的な建物とスラム街が混在している。  
2時間ほどの撮影を終え、車に戻るとアピチャップンの案内で国立  
フィルムセンターに向かった。途中椰子の木が生い茂る郊外の地で昼  
食を摂る。真っ黒に焼いたナマズや鳥をおかずに餅米を食べる。食べ  
ながら様々な話をする。この番組のシリーズの取材で出会った人々や  
タイの映画事情など。ブラッケージが危篤なのを聞いて驚いていた。  
また、彼はブルース・ベイリーと非常に仲がよく、是非、彼に取材す  
べきだと語っていた。新作のことに話が及ぶと「タイの商業映画界が  
こんなにひどいとは思わなかった。結局喧嘩別れして、いまはフラン  
スの資本で撮ることにした。そんなわけで今度の台本はタイ語、英  
語、フランス語で書かなければならないので大変だ。」と言う。また日  
本のことに話が及ぶと「日本では北海道に行ってマルバに行った。隣  
の店で8ミリ機材を買った。」とうれしそうに言う。「また、山形にお  
いでよ」というと「お金がないなあ。タイの人が外国に行くのは大変  
なことなんだよ。外国の人がタイに来るのとは全然違うんだよ」と  
言っていた。そうなんだろうなあ。カンヌ映画祭の受賞者でさえこ  
ういふんだから一般の人は本当に大変なんだろうなあ。

昼食後、タイのフィルムセンターとそこに隣接する映画博物館へ  
行った。建設中の博物館を訪ねると中から真っ黒に日焼けしたプロレ  
スラーの様な大男が現れた。彼が館長だそうだ。中に案内されると  
様々なものが目に飛び込んでくる。古い映画カメラ、編集機、現像機、  
など。またポスターやカチンコなどもある。展示ケースの中にはそれ  
らに混じって大きな蜥蜴の薫製（剥製ではない）がいくつも飾ってあ  
る。いったいどういう意味があるのか皆目見当もつかない。タイのオ  
スカー像も展示されている。誇らしげにそれを手にする館長。タイの



オスカーは千手観音であった。二階に移動すると展示品が足りなくなったのか今度は等身大の千手観音が飾ってある。手の一つもげて床に落ちている。よく見るとセロハンテープで付けようと試みた跡がある。かつての映画館を再現した劇場もある。しかし、それらが、現在もタイの場末にあるような映画館なのがあるいは古き良き劇場なのかは判断に迷うところである。そこにアピチャップンを座らせて最後のインタビューを行った。「あなたにとって記憶とは何か？」

暗い劇場にプロジェクターを点灯させ、レフ板でそれを受けて照らした。ニューシネマパラダイスの世界だな。

博物館全体は学芸会レベルを脱していないように見えるが問題はその場所にそれを見に、市内から一時間以上かけて誰かが来るのか？と言うことだろう。隣のフィルム・アーカイブも見せてもらう。狭い部屋の中にタイで作られた映画のネガがぎっしり詰め込まれ分類されている（分類されてるようにみえる、実際は分からない。タイのことだから。）「温度や湿度の管理はどうしてるんですか？」「それが問題なんだよ。予算がなくて実は今のところ何もやってないんだよ。」すごい話もあるなあ。フィルムの保存（何の保存でも一緒だが）施設に空調機器が何もないなんてあり得るのだろうか。ましてや高温多湿のバンコクである……。

そこでの撮影も終了し、アピチャップンを送って車を走らせた。渋滞のバンコクを抜け彼の事務所に着く頃、「くだらない事をずいぶん言ってしまったのでうまく編集して知的に見えるようにしてね！」と言って車を降りた。固く握手をして別れた。車が走り出して5分もする頃、ドライバーの携帯電話にアピチャップンから電話がかかってきた。「車で財布を落としたようなので見てくれないか」彼の座っていたところに黒い財布が落ちていた。ずいぶん欲のない人なんだなあと改

めて思う。

その後、市内の実景を撮影するため何カ所か回った。市内の運河や市場を回った。コーディネーターには寺院や名所旧跡などを勧められたが断った。僕は等身大の人の暮らしが撮りたい。東京の風景を表現するのに果たして富士山や東京タワーを撮るだろうか？自分の住むところで撮らないものを外国だからといって撮るのはおかしい。

市場にはあらゆる匂いが立ちこめている。何百という屋台に食品、日用品、工具、衣料品などが売られている。いろいろなものを少しずつ撮影していると、前から身なりの悪いばあさんがやってきて「金をよこせ」と立ちふさがる。「分相応に振る舞え」と心の中で叫ぶが口には出さず無視する。肘をぐいぐい押しつけてくる。ひどいホームレスもいたもんだ。負けじと押し返して、押し通る。何百メートルも屋台は続く。豚の顔や臓器などがじりじり焼かれてすごい匂いをまき散らしている。それらには圧倒される。

取材がおわりホテル近くのタイ式足つぼマッサージに出かけた。250B（約700円）でたっぷり一時間マッサージしてくれる。これは最高にいい。夕食後は疲れて早く寝た。次の日も早朝に飛行機にのり一日中エコノミー・アウシュビッツに押し込まれるのだ。その夜も暑くてバンコクの最終日には変な夢を見た。が、内容は覚えてない。

さて、ここに登場するアピチャップンは、取材時には「知る人ぞ知る」という程度の知名度であったが、その後、日本を含む世界中の映画祭において数多くの賞を受け、現在も大活躍する新鋭の映画作家として知られるようになった。

また、取材対象のもうひとりはいギリス在住の映像作家 Tony Hill。下記は彼を取材したときの文章である。彼もまた特異かつ、印象的な

映像表現で名を馳せるユニークな映画作家だ。

### Tony Hill 訪問

2003年3月19日、イギリス・ヒースローに着いた。

今回は Tony Hill (トニー・ヒル) に会うためだ。うんざりする程長時間、飛行機に乗った後、空港からロンドン市内へ地下鉄でいく。

割と流行っている日本食の店で夕飯をすませてから Tony に電話をする。

「Tony Hill さんは居ますか？」

「少しお待ちください」と妻とおぼしき人物が答える。しばらくして本人が出る。

「ハロー？」

「明日のお約束を頂いた、日本からのものです」

「ああ、そうですか。明日待っています。よろしく」

と言って彼は笑っていた。僕は電話を切ってから「なぜ笑ってのだろう？」と考え込んでしまった。

翌日、Pancrass 駅から電車（正確には列車、ディーゼルだから）に乗って一時間半、Derby 駅に着いた。約束まで時間があつたので昼食を摂ることにする。近くの BAR で Fish&Chips とマッシュルーム・スープを頼む。大きな BAR なのに他には一人しか客は居ない。アルバイトのパンク・ファッションのお姉さんは舌にピアスをしている。時間が止まったような空間だ。ゆったりと昼食を食べ終わるとあっという間に一時間がすぎてしまう。駅前から TAXI を拾って住所を見せる。

すぐに Hill の家の前に到着した。我々が荷物を降ろしていると丁度、彼の奥さんが通りがかって  
「日本からの人たちでしょう？」

と声をかけてきた。家の中に案内されると奥から人の良さそうな長身の男が現れた。彼が Tony Hill 本人であった。

彼は早速スタジオを案内してくれる。デジタル編集機器や16mmビューワーなどがところ狭しと並んでいる。僕のリクエストで新作を二本見せてもらう。『Laws of Nature』と『Camera Obscura』。どちらも彼の今までのテクニックを使いながら、より発展させた作品だ。それらを見終わるとキッチンであたたかいミルクティーを淹れてくれる。

「どの作品もおもしろい試みがありますねえ」

「僕は毎日新しい撮影技法を模索して居るんだ」

「The Cell にもあなたの技法をまねた撮影場面がありましたねえ」

「あれは僕が作ったんだよ」

「そうですか。それは良かった。誰かに盗作されたのかと思って心配していました。」

「あれは、おもしろい経験だったよ。Holly wood に呼ばれ、撮影はたった1カットだったけど一週間もかけたんだ。いいホテルも取ってくれて報酬もよかったよ」

「エンド・クレジットに名前は入ったんですか？」

「たぶん奴らは入れないだろう。別にどっちでもいいよ。」

それから彼は『Upside Down』などの撮影技法について細かく教えてくれた。惜しげもなく。彼は次々と新しい技法を編み出すので過去の技術については秘密にする必要はないのだろう。

僕は彼のスタジオに移動してインタビューをした。

「なぜ、映画制作をはじめたのか？」

「もともと彫刻などをやっていたんだが、70年代になってアメリカか

らたくさんの実験映画がイギリスに入ってきて、その影響で始めた。特にマイケルスノウのウェイブレングスなどには強い影響を受けた」  
「あなたの発明した技法をよくテレビなどで見かけますがどう思いますか？」

「ほとんどのものは僕が手掛けたものです。ただし、たまにはそうでなくて真似をしたものもあります。そういうものはたいい出来損ないですけど。ただ、そういう映像を見ても嫌な気持ちにはならない。それは僕に対する尊敬の表れだと思う。」

「人間の記憶と表現との関係についてどう思うか？」

「とても重要なことだと思う。僕は作品を発表する時、観客が今まで体験した事のない、彼らの映像の記憶と全く違う映像でのアプローチをするように心掛けている。そういう作品に触れた時、人々は芸術的な体験をしたと言えるのだろう。」

一通りのインタビューを終え、またキッチンに戻ると色々な話をした。彼は少し離れた場所に土地を買い、自らの手でエコハウスを建てて引っ越す予定なのだそう。手先が器用でもともと建築の勉強をしていたのだから訳無いのだろう。ダービー大学での教職は今年で辞めるそう。理由は彼曰く、研究費が年々削られ、とても学生が実習を出来るような状態では無いからだそう。こんなに素晴らしい先生を失うのは大学や学生にとっては大変な損失だろう。人間は身近にあるものの大切さには気づかないものなのだ。

「それでどうするんだい？」

「特に予定はないけれど。」

と笑いながら答える。まあ奥さんが働いてるので大丈夫なんだろう。また、日本にも行ったことが有るんだそう。

「ビールのCMを作りに行ったよ。一週間くらい行っていたかな。」

彼はCMディレクターとしての仕事も多く、少し代表作を見せてもらっただけでも銀行からBMWまで、大企業のCMを数多く手掛けている。

「CM制作も好きだよ。なぜならCMの現場は自分で作ると違って分業化されている。そして、それはそれで学ぶものが多い。そうした知識も自分の作品づくりに役立てるのさ。」

彼はこともなげに言う。そして彼は自分の作品を収録したBcam(放送用の規格のビデオ・テープ)テープを渡して

「好きに使っていいよ。返さなくてもいいから。」

という。彼は僕らをクルマでダービー駅まで送ってくれた。

車中聞いてみた。

「ダービーの住み心地はどうだい？」

「へんてこな町だよ。この小さな町のように、ここに住む人たちの心も小さいのさ。」

とって笑う。

「町ゆく人に Tony Hill だろ？と声をかけられたりするのかい？」

「No! 無いよ。いつだって実験映画の作家はその存在そのものを否定されるものさ。人々は物語のある映画にのみ興味がある。」

車は駅に到着し固く握手して

「また、きっとどこかで会おう。」

とって別れた。London に向かう列車は30分待たなければならぬ。

ホームの待合室で、薄くてまずいカプチーノを飲みながら考えた。孤高のインディペンデント映画作家 Tony Hill はこれからどこにむかってゆくのだろうか？

そしてこれからも発明されてゆく彼の映画技法は、やはり今までのように表面的な技術のみを広告代理店に模倣されてゆくのだろうか？そして、そのときも、また彼はあの軽やかな笑顔でこう言うのだろうか。

「別に悪い気はしないよ。それは彼らに悪気がある訳じゃない。むしろ僕に対して敬意を表しているだけの話さ。」

これらは取材全体からみれば一部のロケの模様に過ぎないが、このような取材をもとに、映像素材を吟味し、編集して番組を完成させていった。完成後は、最初に触れたように、シリーズの一部の作品は海外の映像祭で賞を受けたり、美術館に展示されたりという幸運に恵まれることとなった。

改めてこれらの文章や企画案などを再構成して見直してみると、我ながらよくこの程度の構成案で世界中の映像作家を相手に取材交渉し、インタビューして回ったものだと思える。そして、事前の不完全な準備をものともせず、出たところ勝負でよく乗り切ったものだなと思う。

しかしながら、薄氷を踏むようにしながらも、どうにか、この取材を乗り切ることができた（本当にうまく乗り切ったのかという議論もあろうかと思うが）のは、本来あまり注目されることのない「映画機械の歴史」や「個人的ながらも先進的な映像の創作活動」などという地味なテーマを掲げ、それを大した予算の裏打ちのない、あるいは放送するメディアそのものの影響力、認知度の低い中、制作者のいわば個人的な情熱のみで創り上げようとしたその「行動」そのものに彼等は理解を示し、出演作家は私たちに暖かく迎えてくれようとしたのではないだろうか。

そして、それは、一連の取材の姿勢そのものが、出演した彼等自身の自分の「作品」と対峙するときの気持ちと同質のものであったからではないだろうか。

今回の私の、一見「無計画」とも思えるがむしゃらな行動に、彼らは「自分」の姿を投影し、そう感じたとき、私の問いかけに快く応え、普段は幼馴染みか家族にくらいにしか見せない、心の奥の微笑ましいばかりの無邪気さで私を迎えてくれたように感じる。

これらの取材や作品制作の過程を振り返って、そんな風な解釈も出来るなら、この仕事は一応の成功であったと思えてならない。

## 注

注1) チェコの有名なアニメ作家。代表作にゴーレム（パイロット版）、笛吹男などがある。日本の文献には彼についての記述はほとんど無い。

注2) もっとも有名なチェコのアニメ作家の一人であり偉大なシュールレアリスト。作品は「ファウスト」「対話の可能性」などがある。

注3) 現在チェコのテレビで活躍中のアニメ作家。日本でも近日中に作品が配給される予定。

注4) ヨーロッパ最高の芸術映画作家にして音楽家、料理研究家。フランクフルト国立美術大学学長、ウィーンフィルムセンター長などを歴任。作品に「アフリカへの旅」「アーヌルフライナー」などがある。

注5) ジョン・レノンらと共に60年代のフラクサスの芸術運動を展開した映画作家。「我々がほしいのはバラ色の夢を描いた映画ではない、血の色をした映画だ」と言った言葉は有名。

注6) 韓国を代表するビデオアーティスト。インスタレーションや中継技術など使った作品が有名。

注7) 60年代のアンダーグラウンド映画を代表する作家。作品に「スコピーライジング」「ルシファーライジング」「プースモーメント」など。